

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Десятая жертва

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



Городская игра по мотивам одноименного фильма и рассказа Роберта Шекли "Седьмая жертва".

Министерство эмоционального катарсиса располагает по адресу:

184600 Мурманская обл., г. Североморск, а/я 11, «МЭК».

Работники МЭК - мастерская группа. В их число входят:

Бурдов Андрей (Кречет)

Селиверова Марья (Белка)

Каждый из работников МЭК вправе решать любые игровые вопросы. Слово Мастера - закон. При несоблюдении текущего кодекса, работники МЭК оставляют за собой право вывести любого человека из игры без права повторной регистрации. Так же, в силу, каких либо причин, человеку может быть отказано в регистрации без объяснения этих самых причин.

ВНИМАНИЕ!

Игра ведется на имитационном оружии! Под терминами "убийство" и "смерть" подразумевается вывод игрока из игры описанными ниже способами!

Предыстория.

В связи с ростом количества, эффективности и разрушительной силы оружия в мире, следующая война может стать последней для человечества. Некоторые авторитетные люди, как им казалось, нашли причину возникновения конфликтов. Было установлено, что большая часть человечества нуждается в насилии. Современные научные достижения и разумно использованная политическая власть могли бы искоренить этот людской недуг, однако, практически поступили иначе.

Соревновательность, тяга к борьбе, мужество перед лицом опасности - решающие качества для человеческого рода, гарантия его развития и препятствие на пути деградации. Следовательно, стремление к насилию неразрывно связано с

изобретательностью, умением адаптироваться и упорством в достижении цели.

Для того чтобы дать человеку подлинные ощущения, правительству пришлось узаконить убийства, но только на строго индивидуальной основе. Было создано Министерство эмоционального катарсиса - МЭК.

Каждый, кто хочет убивать, регистрируется в МЭК. Через некоторое время, после определенных формальностей, человек вводится в игру. МЭК выбирает имена Охотников и Жертв наугад. Если побеждает Охотник, то спустя некоторое время он в соответствии с законом становится Жертвой. Затем, в случае благоприятного для него исхода поединка, игрок может либо остановиться, то есть выйти из игры, либо остаться на следующий тур.

ИГРА.

Игра ведется на честность! За обман игрок исключается из списка навсегда!

В процессе игры возможны дополнения и изменения текущего свода правил. Обо всех изменениях, если таковые будут иметь место, будет сообщено каждому игроку лично при получении им игровой миссии.

Во избежание недоразумений, игрокам не получившим или выполнившим свою миссию, запрещается принимать непосредственное участие в ходе игры, до момента получения следующей игровой миссии.

Регистрация.

Регистрация человека подразумевает то, что, он ознакомлен и согласен с текущим сводом правил. А так же согласен с любыми решениями Мастеров в процессе Игры.

Для вступления в игру, необходимо подать заявку в МЭК в форме:

1. Фамилия Имя Отчество реальные.

Написание полное. Необходимо для связи с человеком в реале.

2. Фамилия Имя Отчество игровые. (Необязательно).

Используется по желанию, как элемент отыгрыша.

3. Реальный физический адрес, на который будет приходить игровая информация.

Вся игровая информация будет приходить в реальный почтовый ящик в обычных почтовых конвертах. Настоятельно рекомендуется привести почтовые ящики в порядок, дабы обеспечить наибольшую возможность сохранности почты.

За доставку и задержку корреспонденции на почте МЭК ответственности не несет.

Отдельно укажите, на какое имя должна приходить почта, иначе будут использованы данные из графы номер 1.

Проверяйте свои почтовые ящики как можно чаще.

4. Реальный физический адрес, на котором можно застать человека.

Фактически - адрес проживания. Если несколько, желательно указать все.

5. Место работы/учебы. Род занятий. Рабочее/учебное время.

6. Любые другие способы связи.

E-mail, телефон, пейджер... Эта информация не разглашается и используется для экстренной связи с игроком.

7. Ваша неигровая территория.

Неигровой территорией, по желанию игрока, может быть объявлено любое место или адрес, но только достойно аргументировано и с разрешения Мастера. При

неубедительных аргументах, Мастер вправе отказать игроку в объявлении неигровой территории, кроме места жительства и работы/учебы.

Плюс игровой взнос, по текущему кодексу.

При смене адреса (и прочей базовой информации) в процессе игры, игрок полностью заполняет игровую форму, но игровой взнос не платит. Такая информация должна быть подана в МЭК заблаговременно - минимум за неделю до вступления измененной информации в силу (как-то - переезд и т.п.).

Поощрения.

Поощрения даются в форме дополнений, к разрешенным в лицензии на убийство, способам умерщвления Жертвы. То есть: на 4-ю охоту Охотник в лицензии на убийство получает 2 разрешенных способа умерщвления Жертвы, на 7-ю - 3. При удачно проведенной 10-й охоте, игрок входит в Клуб Десяти.

Член Клуба Десяти получает максимальную привилегию - он не ограничен в выборе способа умерщвления Жертвы. В его лицензии на убийство не указывается список способов убийств, что ставит игрока на особо привилегированное положение и практически не дает Жертве возможности выжить в охоте.

Наказания.

Убийство или ранение постороннего человека карается смертной казнью.

Преступник считается уничтоженным службой охраны правопорядка через 5 минут после совершения преступления. При этом совершенно не важно, остались ли свидетели преступления, и была ли у них возможность сообщить "куда следует". В число подобных ситуаций входят и случаи, когда игровым способом умерщвляется человек не участвующий в игре.

Пример: Если человек отравляет воду в чайнике, он рискует отравить других людей, которые, возможно, будут пить воду из этого чайника.

Охотнику, не уничтожившему свою Жертву в установленный срок, охота в актив не засчитывается, но, тем не менее, он будет выступать в роли Жертвы во второй части игрового тура.

Способы убийств.

Силовые приемы запрещены!

В игре существует три типа орудий убийств: яды, холодное оружие и огнестрельное оружие. Оружие не чипуется. Убить можно любым оружием, подходящим под рамки указанные ниже. Не обязательно иметь свое оружие - можно использовать чужое, в том числе и вашего Охотника/Жертвы.

Блок: Боевка



Холодное оружие.

Оружие должно иметь эстетичный вид. Оружие не должно иметь торчащих шурупов, гвоздей и т.п., отщепы и заусенцы должны быть зашкурены, поломанными клинками пользоваться нельзя. Оружие должно быть безопасно для игроков и окружающих.

Поражаемая зона - стандарт: корпус, руки до кисти, ноги до колена. Колени, пах, шея,

голова, ступни и кисти не поражаемая зона. Человек имеет один хит.

Попадание в поражаемую зону корпуса считается для человека тяжелым ранением. После этого он не в праве совершать активные действия, ходить или сопротивляться. Если ситуация допускает использование огнестрельного оружия, то раненый может им воспользоваться, но только, если оружие на момент ранения уже было у жертвы в руках, в кармане или в пределах досягаемости с места текущего его положения. По текущему кодексу он не может получить медицинскую помощь и если не будет произведено контрольное добивание, тяжелораненый, в любом случае, умирает через 5 минут после получения ранения.

При попадании в конечность хит не снимается, но конечность выходит из строя, то есть пользоваться ей нельзя. При повторном попадании в конечность снимается хит, и раненый переходит в разряд тяжелораненого. Далее по описанной выше схеме. Раненая конечность восстанавливается через 6 часов после ранения.

Ножи

Нож - длина клинка не более 20 см. и без гарды. Кинжал - длина клинка не более 40 см. Разрешено кулуарное убийство - проведение режущей частью по шее спереди. В результате кулуарного убийства - мгновенная смерть.

Мечи

Для всех мечей - ширина клинка не менее 3 см., центр тяжести не далее ширины ладони от гарды. Вес от 0.7 до 1.5 кг. Используются только деревянные и текстолитовые мечи. Сталь и дюраль не допускаются. Разрешены только рубящие удары.

Топоры

Для всех топоров - кромка лезвия делается из мягких материалов, реально гасящих удар. Центр тяжести не ближе 2/3 длины от рукояти. Вес топора не более 800 грамм для одноручного и не более 1,5 кг для двуручного.

Огнестрельное оружие.

Для огнестрельного оружия поражаемая зона - все тело, кроме головы. Выстрел должен производиться в нижнюю часть тела. Обязательно - прицельно. Попадание в голову - мгновенная смерть стреляющего. Огнестрельное оружие требует предельной осторожности. Запрещается наводить пистолет (даже незаряженный) на человека, если наводящий не собирается стрелять. Запрещается использование огнестрельного оружия в многолюдных местах, когда существует вероятность попадания в посторонних людей.

В качестве огнестрельного оружия используется только "мягкая" пневматика. Стреляет бмм пластиковыми шариками.

Человек имеет один хит. Попадание в поражаемую зону корпуса считается для человека тяжелым ранением. После этого он не в праве совершать активные действия, ходить или сопротивляться. Если ситуация допускает использование огнестрельного оружия, то раненый может им воспользоваться, но только, если оружие на момент ранения уже было у жертвы в руках, в кармане или в пределах досягаемости с места текущего его положения. По текущему кодексу он не может получить медицинскую помощь и если не будет произведено контрольное добивание, тяжелораненый, в любом случае, умирает через 5 минут после получения ранения.

При попадании в конечность хит не снимается, но конечность выходит из строя, то есть пользоваться ей нельзя. При повторном попадании в конечность снимается хит, и раненый переходит в разряд тяжелораненого. Далее по описанной выше схеме. Раненая конечность восстанавливается через 6 часов после ранения.

Пистолеты**Автоматы****Дробовики**

Все без комментариев.

Футуристическое оружие не соответствующее реальным аналогам или оружие, стреляющее иными снарядами, запрещено!

Блок: Яды**Яды.**

Яды действуют стопроцентно. Если отравление имеет место, то оно во всех случаях приводит к летальному исходу. Для отравления достаточно, чтобы вкус яда ощущался явно в том блюде, в котором ингредиент имитирующий яд присутствовать не должен (соль в чае, лимонная кислота в пиве, перец в мороженом...). После отравления человека, рекомендуется хорошо промыть тару для того, чтобы случайно не отравить других людей.

Естественно, отравитель отведавший собственный яд на вкус умирает.

Игровое название. Чем имитируется.

- 1) Мышьяк – Соль.
- 2) Едкий натрий – Перец.
- 3) Цианистый калий – Лимонная кислота.

Блок: Демография, евгеника

Повторная регистрация подразумевает вхождение человека в игру в новой роли. При повторной регистрации игрок заново заполняет регистрационную форму и платит игровой взнос согласно текущему тарифу.

Блок: Страна мертвых**Идентификация. Смерть. Новая роль.**

Игрок, убитый при каких-либо обстоятельствах, имитирует собственную смерть, достаточно явно, для того, чтобы убийца удостоверился в смерти.

Имитация смерти с целью обмануть противника равносильна признанию собственной смерти!

В случае убийства Жертвы Охотником, Охотник обязан после смерти Жертвы передать ей лицензию на убийство. Жертва, таким образом, убеждается в правильности, либо неправильности исполнения миссии Охотника. После этого убитая Жертва в самые короткие сроки обязана предъявить номер переданной ей Охотником лицензии на убийство в МЭК. Одновременно она может повторно зарегистрироваться под новым

игровым именем.

При убийстве Охотника Жертвой, Охотник не предъявляет лицензии на убийство Жертве. Убитый Охотник сам в кратчайшие сроки должен удостоверить свою смерть в МЭК, после чего, он может зарегистрироваться под новым игровым именем повторно. Соответственно, победивший в охоте игрок обязан уведомить о победе работников МЭК.

Блок: Вводные



Охотники.

На убийство Охотнику отводится одна неделя. Любая посторонняя помощь считается нарушением правил.

Охотник получает по почте лицензию на убийство. В лицензии указано имя, адрес и способ убийства Жертвы, а так же указанная в регистрационной форме неигровая территория Жертвы.

Если Охотник убивает Жертву способом неуказанным в лицензии на убийство, он несет наказание за несоблюдение правил. При удачной охоте, выживший Охотник, спустя некоторое время сам становится Жертвой.

Охотник имеет право отказаться от охоты, если по каким-либо причинам он считает, что не может или не хочет убивать свою Жертву. В таком случае, охота не засчитывается, но сам Охотник переходит во вторую часть тура и становится Жертвой.

Жертвы.

Жертва получает по почте сообщение вида "Вы - Жертва", плюс некоторые сведения о неигровой территории Охотника. Жертва не знает своего Охотника.

Жертва может пользоваться любым оружием, указанным в текущем кодексе. Если Жертва выживает в охоте, она имеет право отказаться от участия в следующем туре, сообщив о своем решении в МЭК до получения игровой миссии. Выжившая в охоте Жертва, не отказавшаяся от участия в следующем туре, через некоторое время становится Охотником.

2.0.0.3